Rejoignez-nous sur URL www.ubisoft.com

Et bénéficiez d'offres préférentielles, de contenu exclusif et partagez votre expérience sur les forums avec d'autres passionnés.

Ref: 2202849

PC CD-ROM

SCRABBLE®

INTERACTIVE

EDITION 2005





UBISOFT



LE *SCRABBLE*® SUR VOTRE ORDINATEUR !

Formidable ! Le fameux jeu de *Scrabble*®, le plus célèbre des jeux de lettres, daigne quitter la table du salon pour rejoindre votre ordinateur.

De jeu de société, le *Scrabble*® est devenu, de par son succès planétaire, un véritable phénomène de société. Des dizaines de milliers de mots, des combinaisons à l'infini... voilà près de quinze ans que je jongle avec les lettres, et toujours avec le même plaisir.

Aujourd'hui, c'est à votre tour de plonger dans ce nouvel univers fascinant et de défier vos adversaires, ou même le logiciel. Combinatoire, stratégie, concentration..., un peu de chance, et vous voilà paré pour ce combat où vos meilleurs mots se transformeront en armes redoutables. Mais, ne vous y trompez pas ! Au-delà de la stratégie, ce jeu sera également pour vous l'occasion de faire d'énormes progrès en linguistique, en orthographe, en logique... tout en vous amusant.

Enfin, puisque le "virus du scrabbleur" vous tenaille, n'hésitez pas à me rejoindre, tout comme les milliers de joueurs de tous âges et de tous horizons qui vivent déjà, en club comme en tournoi, les formidables émotions que procure ce jeu. Vous découvrirez alors un monde complémentaire à celui de votre ordinateur, et pourrez tenter de grimper le plus haut possible au sein du classement international ou tout simplement d'y retrouver des amis partageant notre passion.

Aussi, dans l'espoir de vous retrouver au détour d'une grille de *Scrabble*®, je vous souhaite un excellent amusement !
Allez, à vos manettes, et à vos neurones !

Franck Maniquant
Directeur de la Fédération Française de *Scrabble*®
Champion du Monde de *Scrabble*® Francophone 2001
Champion de France 2001

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

TABLE DES MATIÈRES

I. INTRODUCTION

Félicitations ! Vous venez d'acquérir la dernière version de *SCRABBLE® Interactive*. Il s'agit de la version la plus complète disponible à ce jour, incluant :

- Utilisation de l'OFFICIEL DU SCRABBLE®.
- De nombreux jeux BONUS (Enigme, Anacroisé et plus encore)
- Large palette d'options (moteur de recherche avancé, mentor de jeu, liste de déplacement et commentaires)
- Mode EN LIGNE

A. Configuration minimum requise

- PII 350~400 MHz
- Windows® 98,Me,2000 ou XP
- DirectX® 9.0 (fourni sur le CD de *SCRABBLE® Édition 2005*)
- Acrobat® Reader® (fourni sur le CD de *SCRABBLE® Édition 2005*)
- 350 Mo disponibles sur le disque dur
- 256 Mo de RAM
- Souris
- Connexion Internet pour jouer en ligne
- Carte graphique compatible 800*600 ou plus

B. Installation de *SCRABBLE® Édition 2005*

Utilisez le programme de configuration pour installer *SCRABBLE® Édition 2005*.

- Insérez le CD de *SCRABBLE® Édition 2005* dans votre lecteur de CD-ROM. Si vous installez ce logiciel pour la première fois, la boîte de dialogue de Bienvenue s'affiche.
- Cliquez sur Installer *SCRABBLE® Édition 2005*.
- Cliquez sur Suivant et lisez l'Accord de Licence. Cliquez sur Accepter pour en accepter les termes et procéder à l'installation. Spécifiez l'emplacement de destination. L'emplacement par défaut est C:\Program Files\UBI SOFT*SCRABBLE® Édition 2005*. Cliquez sur Parcourir pour spécifier un emplacement différent.
- Cliquez sur Suivant. Le programme d'installation vérifie l'espace disponible sur votre disque dur.
- Cliquez sur OK puis sur Installer pour commencer l'installation.
- Une fois l'installation terminée, cliquez sur Terminer.

- Vous pouvez également installer les logiciels DirectX®9 et Acrobat® Reader® s'ils ne sont pas encore présents sur votre ordinateur.

C. Commencer avec *SCRABBLE® Édition 2005*

- Insérez le disque de *SCRABBLE® Édition 2005* dans votre lecteur de CD-ROM. La fenêtre de bienvenue de *SCRABBLE® Édition 2005* s'affiche.
- Cliquez sur Jouer pour lancer *SCRABBLE® Édition 2005*.

- Si le disque de *SCRABBLE® Édition 2005* est déjà dans votre lecteur de CD-ROM, ou si la fonction de lecture automatique est désactivée, vous pouvez lancer *SCRABBLE® Édition 2005* en sélectionnant Programmes>Ubisoft>*SCRABBLE® Édition 2005* > *SCRABBLE® Édition 2005* dans le menu Démarrer de Windows®.

D. Désinstallation de *SCRABBLE® Édition 2005*

Sélectionnez l'option Désinstaller dans le menu Démarrer de Windows si vous souhaitez supprimer *SCRABBLE® Édition 2005* de votre ordinateur.
Ou :

- Choisissez Programmes > Ubisoft > *SCRABBLE® Édition 2005* > Désinstaller dans le menu Démarrer de Windows®.

II. LES SALLES DU JEU

A. Menu principal

Les options de *SCRABBLE® Édition 2005* sont réparties en différentes salles : la Salle de Jeu, la Salle de Classe, la Salle de Championnat et la Salle de Jeu En Ligne. Chaque salle propose diverses options qui vous permettent de découvrir ou de jouer à *SCRABBLE® Édition 2005* selon différents modes.

1. Profil

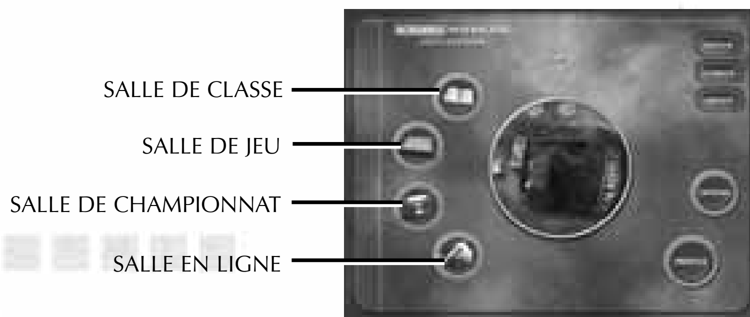
Vous devez créer un profil lorsque vous lancez *SCRABBLE® Édition 2005* pour la première fois. Entrez votre nom et sélectionnez votre âge, votre niveau, votre sexe et votre langue. Cliquez ensuite sur Créer. Une fois le profil sélectionné, cliquez sur Connexion pour l'utiliser. Lors du prochain lancement du jeu, vous serez automatiquement connecté sous le dernier profil utilisé à moins d'en créer un nouveau ou de charger un autre profil.

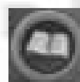
2. Charger

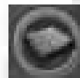
L'option Charger du Menu Principal vous propose un chargement rapide des sauvegardes Standard, Duplicate et Anacroisé.

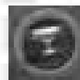
3. Salles

SCRABBLE® Édition 2005 est organisé en Salles.



 Trouvez la Meilleure Solution et apprenez-en plus sur les règles du *SCRABBLE®* et les stratégies dans la Salle de Classe.

 Jouez à tous les modes de jeu disponibles dans la Salle de Jeu.

 Jouez à des Parties Classées dans la Salle de Championnat.

 Jouez en ligne ou sur un réseau local grâce à la Salle de Jeu En Ligne.

B. Options

Les options sont affichées dans le menu principal et dans toutes les salles. Où que vous soyez, appuyez sur la touche Echap ou cliquez sur le bouton Menu pour accéder au menu, puis cliquez sur le bouton Options. Vous pouvez personnaliser votre jeu en modifiant l'apparence des Plateaux et des Fenêtres, les Effets Sonores, ou en classant les Lettres.

III. LA SALLE DE CLASSE



La SALLE DE CLASSE vous donne accès au Didacticiel, à la Bibliothèque, au mode "La Meilleure Solution" et au fichier d'Aide.

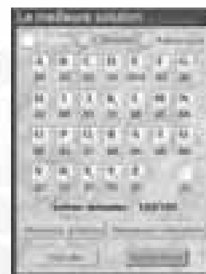
A. Didacticiel

Cette partie vous donne accès aux règles officielles, à l'aide, aux exercices et aux parties commentées de *SCRABBLE® Édition 2005*.

B. Bibliothèque

La bibliothèque vous donne accès à une liste de parties jouées par des experts du *SCRABBLE®*.

C. La Meilleure Solution



1. Description

Dans la fenêtre La Meilleure Solution, le Mentor vous donne la meilleure solution en fonction de votre position.
Sélectionnez les lettres, soumettez la position puis cliquez sur le Mentor pour voir le meilleur placement proposé.
Proposez une solution en remplissant le plateau, votre chevalet et celui de votre adversaire, puis cli-

quez sur Soumettre. Si la position est correcte, toutes les pièces deviennent vertes. Vous pouvez maintenant cliquer sur Mentor de Jeu pour voir le meilleur placement jouable.
Ensuite, vous pouvez conserver cette position ou quitter ce mode.

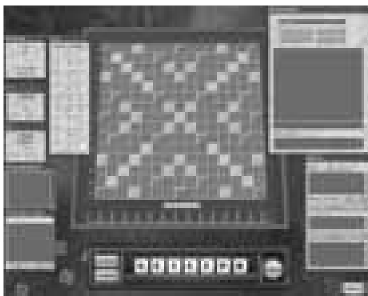
2. Placer et enlever des lettres

- Commencez par décider où vous souhaitez placer vos lettres en sélectionnant le plateau, le chevalet ou le bouton radio du chevalet de l'adversaire.
  - Plateau : composez vos mots en cliquant sur les lettres. Elles sont placées sur la zone de travail. Vous pouvez ensuite placer le mot sur le plateau en le déplaçant grâce au bouton droit de la souris et en l'orientant avec le bouton gauche. Vous pouvez également composer votre mot directement sur le plateau.
  - Les chevalets : Mettez des pièces sur votre chevalet en cliquant sur des lettres.
- Enlever des lettres du plateau, de l'espace de travail et des chevalets de différentes manières. Soit en faisant un clic droit sur chaque lettre, ou en utilisant les boutons Échanger Lettres ou Échanger Chevalets dans la fenêtre Donner une Solution.

D. Fichier d'Aide

Cette section vous donne accès au manuel de *SCRABBLE® Édition 2005*.

IV. LA SALLE DE JEU



Vous trouverez une description de tous les Modes et Types de jeu dans les pages suivantes.

A. Le plateau

Le code des couleurs du plateau est le suivant :

- Couleur verte pour les mots validés de la version officielle de *SCRABBLE® Édition 2005*
- Couleur noire pour les lettres qui ne sont pas encore validées

La numérotation sur les bords du plateau indique la position du mot.

- En anglais : Lettres de A à O horizontalement, nombres de 1 à 15 verticalement. Par convention, les mots sont notés nombre+lettre+a pour horizontal et nombre+lettre+d pour vertical.
- En français : Lettres de A à O verticalement, nombres de 1 à 15 horizontalement. Par convention, les mots horizontaux sont notés « lettre+nombre » et les mots verticaux sont notés « nombre+lettre ».

Vous pouvez modifier la position du plateau en la déplaçant à l'écran. Sa position sera automatiquement sauvegardée.

B. Placer des lettres

Il y a deux façons de placer des lettres sur le plateau.

- Glisser-déplacer direct :

Déplacer les lettres du chevalet directement sur le plateau à l'aide du bouton gauche de la souris
  - De n'importe où : Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour sélectionner, valider et déplacer une lettre.
  - Sur le plateau : Faites un clic droit pour remettre une lettre à sa position précédente.
  - Zone de travail : Faites un clic droit sur un mot et amenez-le sur le plateau. Tout en maintenant appuyé le bouton droit, cliquez sur le bouton gauche pour orienter le mot horizontalement ou verticalement.
- Entrée au clavier :

Cliquez sur une case vide du plateau, à l'endroit où vous souhaitez placer la première lettre de votre mot. Une flèche horizontale apparaît sur cette case. Cliquez une deuxième fois pour la transformer en flèche verticale. L'orientation de la flèche indique l'orientation du mot. Saisissez maintenant votre mot au clavier.
Remarque : Dans Duplicate, une fois qu'un joueur humain a joué, son mot disparaît et l'ordinateur joue à son tour. Ensuite, le meilleur mot est sélectionné et placé sur le plateau.

C. Sauvegarder et charger des parties

Depuis n'importe quel mode, vous pouvez accéder au menu Pause en appuyant sur la touche Echap du clavier ou en cliquant sur le bouton Menu.
Pour sauvegarder un fichier, sélectionner Sauvegarder sur le menu Pause.
Pour ouvrir une partie existante, sélectionner Charger sur le menu Pause.

D. Dictionnaire



Le Dictionnaire vous permet de vérifier ou de rechercher un mot valide dans l'OFFICIEL DU *SCRABBLE®*.
Entrez vos lettres dans la fenêtre. Cliquez ensuite sur l'un des boutons suivants selon ce que vous souhaitez faire :

- Rechercher : Effectue une recherche dans le dictionnaire officiel
- Construire : Donne une liste des mots valides d'après une combinaison de lettres données
- Anagramme : Donne une liste de mots valides utilisant chacune des lettres saisies
- Accroche : Utilise le mot comme préfixe ou suffixe et fournit une liste exhaustive de mots valides

- Mot : Trie les résultats par ordre alphabétique (la liste est classée par lettre). Les lettres supplémentaires sont indiquées en minuscules.
- Longueur : Trie les mots par longueur
- Accroche : Classement par nombre d'accroches
- Vous pouvez accéder à tous les mots placés sur le plateau en faisant défiler le champ d'entrée.
- Remarque : il n'y a pas de définitions dans le jeu en anglais.

E. Mentor de Jeu

Le Mentor suggère le meilleur mot jouable et donne des informations complètes sur le plateau et le chevalet.

F. Imprimer une partie

À la fin de la partie, *SCRABBLE® Édition 2005* vous permet d'imprimer ou annuler la partie. Choisissez Imprimer pour faire une sortie papier du plateau sur l'imprimante par défaut.

G. Types de Parties

Chaque nouvelle partie nécessite que vous choisissiez un Type de Partie.

1. Standard

La manière classique de jouer à *SCRABBLE® Édition 2005* ou à Duplicate

2. 7/8

Le mode « 7/8 lettres » est disponible pour les modes de jeu Standard et Duplicate de *SCRABBLE® Édition 2005*.
Chaque joueur tire huit lettres au lieu de sept, mais ne peut en jouer que sept au plus. Le score bonus de *SCRABBLE® Édition 2005* est accordé lorsque les sept lettres sont utilisées en un seul coup.
Comme d'habitude, la partie se termine lorsqu'il n'y a plus de lettres dans le sac ou qu'aucun mot valide ne peut plus être joué.

3. Joker

Le mode Joker est disponible pour les modes de jeu Standard et Duplicate de *SCRABBLE® Édition 2005*.
Chaque joueur a six lettres et une lettre vierge dans son chevalet à chaque tour. La lettre vierge est remplacée dès qu'elle est jouée, mais elle n'a aucune valeur intrinsèque. Elle prend la valeur de la lettre qu'elle remplace, même si celle-ci n'est plus disponible dans le sac.
Comme d'habitude, la partie se termine lorsqu'il n'y a plus de lettres dans le sac ou qu'aucun mot valide ne peut plus être joué.

4. Blitz

En mode Duplicate, le temps de réflexion standard est de trois minutes par tour, alors qu'il n'est que d'une minute pour les parties Blitz.

H. Fenêtre de configuration du jeu (pour *SCRABBLE® Édition 2005* et Duplicate)

1. Onglet général

- Vous pouvez choisir le type de jeu auquel vous voulez jouer en cochant la case.
- Cochez Activer pour choisir la durée de la partie et des déplacements.
- Cochez « Ordre Joueur aléatoire » pour que l'ordre des joueurs soit défini aléatoirement.
- Cochez « Perte tour sur mot non valide » pour que le joueur qui joue un mot non valide perde son tour. Cochez « Voir chevalet adversaire » pour pouvoir voir le chevalet de votre adversaire.
  Remarque : Ceci n'est pas disponible en mode Duplicate.

2. Onglet Joueur

- Cliquez sur « Joueurs » en haut de la fenêtre. Ici, vous pouvez choisir vos adversaires virtuels.
- Cliquez sur le personnage que vous souhaitez changer. Le nom de l'adversaire que vous avez sélectionné s'affiche dans la fenêtre Adversaire de la Fenêtre de Configuration du Jeu.
- Désignez le joueur qui jouera le premier (ceci n'est pas disponible en mode Duplicate).
- Cliquez sur Terminé pour fermer la Fenêtre de Configuration du Jeu.

I. Partie Standard

- Nombre de joueurs : 1 à 4
- Zone de travail : Les lettres peuvent être déplacées et posées du chevalet ou depuis le plateau afin de former un mot.



- Code couleur des lettres :
  - **Noir** pour les lettres du chevalet du joueur
  - **Rouge** pour les lettres joker du chevalet du joueur
  - **Vert** pour les lettres du plateau (les lettres sont aussi légèrement colorées).
- Chevalet : C'est là que les lettres s'affichent après le tirage (lettres noires). Il n'y a de la place que pour sept lettres (8 lettres uniquement dans le mode 8 lettres).
- Bouton Mélanger/Annuler : mélange vos lettres si aucune n'a été placée sur le plateau. S'il y a une lettre ou plus de votre chevalet sur le plateau, le bouton Mélanger se transforme en bouton Annuler.

- Bouton Échanger/Évaluer : permet d'échanger jusqu'à 7 lettres. S'il y a une lettre ou plus de votre chevalet sur le plateau, le bouton Échanger se transforme en bouton Évaluer. Cliquez dessus pour connaître le score potentiel de votre mot.
- Bouton Passer/Jouer : vous permet de Passer votre tour ou de Jouer votre mot.
- Fenêtre du joueur : cette fenêtre affiche le nombre de joueurs ainsi que leur nom, score et dernier déplacement.
- Fenêtre d'information du temps : Cette fenêtre indique le temps écoulé du tour en cours, le temps restant et le temps total écoulé.
- Fenêtre de la liste des déplacements : Garde en mémoire le dernier mot joué par chaque joueur, leur score et leur emplacement. Les lettres vierges sont écrites en majuscules.

J. Duplicate

1. Description

Le DUPLICATE est un mode officiel du jeu de *SCRABBLE® Édition 2005*, fréquemment joué dans les pays francophones. À chaque tour, les joueurs utilisent les mêmes lettres et le gagnant est celui qui marque le plus de points. La chance et la stratégie n'entrent pas en ligne de compte.

2. Méthode

Le tour commence : les lettres apparaissent sur le chevalet du joueur. Lorsqu'un joueur a joué, son mot est retiré du plateau après un court laps de temps (2 secondes) et remplacé par le mot de l'ordinateur. Deux secondes après, une fenêtre s'affiche avec le mot gagnant, son emplacement et le nom du joueur qui l'a trouvé.
Cliquez sur le bouton OK pour fermer la fenêtre. Le mot gagnant s'affiche sur le plateau. Les scores des joueurs et leurs pourcentages sont mis à jour. Le tour prend fin.

K. Enigme

- Les joueurs (humains ou non) ont 14 tours pour former le mot valide le plus long possible à partir d'une série de lettres choisies aléatoirement. La partie se déroule sur un plateau spécial de 7 à 12 lettres (selon les réglages préalablement déterminés) mais les lettres sont stockées comme dans le mode standard.
- Le joueur qui forme le mot le plus long reçoit un bonus de 50 points, ajouté après le comptage de points normal du mot.

L. Anagramme

- Les parties d'Anagramme sont très proches dans leur apparence et leurs règles des parties d' Enigme. Les joueurs humains ont 12 tours pour deviner la solution d'une série d'anagrammes qui leur sont données sous forme de lettres choisies aléatoirement.
- Le plateau (large de 7 à 12 lettres selon les réglages préalablement définis) a deux niveaux. Le niveau supérieur affiche l'anagramme correcte. Les espaces vierges du niveau inférieur permettent au joueur de proposer sa solution.
- Lorsqu'un joueur a terminé son tour, on donne au joueur suivant le même nombre de lettres, mais le mot mystère est différent ainsi que les lettres données au joueur. Remarquez que les lettres ne sont pas retirées du sac mais sont sélectionnées au hasard à chaque nouveau mot. À la fin de chaque tour, le mot correct est montré. Il n'y a pas de solution unique. Tout mot valide est accepté.

Le score dans Anagramme est très différent de celui des autres types de jeu. Deviner correctement un mot donne un score qui dépend de la longueur du mot. Chaque lettre vaut 1 point.

M. Anacroisé

Ce mode offre des parties jouables uniquement en solo dans lesquelles une liste de lettres est remplacée par des anagrammes.

1. Description

- Chaque mot de la liste doit être un mot valide de *SCRABBLE® Édition 2005*
- Les anagrammes sont classées par ordre alphabétique
- En mode Expert, les anagrammes de 2 lettres sont remplacées par "Pas d'idée"

Par défaut, quand une partie d'Anacroisé commence, le premier mot horizontal (en haut à gauche) est surligné.
Si vous jouez au clavier : une lettre entrée au clavier apparaît dans la case sélectionnée sur le plateau s'il s'agit d'une des lettres du chevalet. La case suivante (en fonction de l'orientation du mot) est ensuite sélectionnée. Si une lettre est posée sur la dernière case, la première case est alors la case sélectionnée suivante.

2. Méthode

- Faites un clic gauche sur une case vide de la grille : toutes les cases du mot sont surlignées et une flèche de direction apparaît sur la case sélectionnée. Les lettres du chevalet correspondent aux lettres du mot dans la liste d'anagrammes. Changez l'orientation horizontale ou verticale du mot (horizontale par défaut).
- Faites un clic gauche sur le chevalet : la lettre se colle au pointeur tant que vous maintenez appuyé le bouton gauche de la souris.
- Déposez une lettre sur une case noire : la pièce revient à son emplacement initial.
- Prenez une lettre depuis la zone de travail et déposez-la sur une case vide du plateau : la lettre posée disparaît et revient sur la zone de travail.
- Cliquez sur une ligne de la liste d'anagrammes : surlignez toutes les cases du mot choisi sur la grille. Les lettres du chevalet changent.

- Cliquez sur le bouton Aide : ceci permet d'afficher les lettres d'aide une à une sur le plateau.
- Cliquez sur le bouton Soumettre : la grille est soumise aux corrections. Le score est calculé et affiché : nombre de réponses correctes / nombre de mots.
  - S'il n'y a pas d'erreur, un message de félicitations s'affiche.
  - S'il y a des erreurs, les mots erronés et les cases vides sont rayés de rouge.
- Dans la fenêtre REJOUER, cliquez sur NON pour revenir à la partie, cliquez sur OUI pour charger une nouvelle grille.

V. LA SALLE DE CHAMPIONNAT

Bienvenue dans la Salle de Championnat où vous pouvez configurer les tournois et jouer à des parties classées. Les parties classées modifient votre classement général au *SCRABBLE® Édition 2005*. Ici, tout compte, il est impossible de revenir en arrière ou de recevoir de l'assistance ou de l'aide. Tout se passe entre vous et votre adversaire.

A. Partie classée

1. Comprendre le Système de Classement

Il existe deux systèmes de classement, en ligne et hors ligne, qui fonctionnent de la même manière.
Quand vous jouez une Partie Classée, son résultat modifie votre classement en ligne de *SCRABBLE® Édition 2005*. *SCRABBLE® Édition 2005* enregistre séparément les classements des parties en ligne et hors ligne dans la Salle de Tournoi. Lorsque vous jouez sur Ubi.com, *SCRABBLE® Édition 2005* conserve certaines statistiques de votre jeu, dont votre record, vos performances contre des adversaires, etc.
Une partie jouée en LAN n'affecte pas votre classement en ligne, ni vos statistiques en ligne comme sur Ubi.com.

2. Jouer une Partie Classée

- Cliquez sur le bouton Partie Classée.
- Choisissez un adversaire dans la liste.
- Dans le coin supérieur droit, trois nombres vous indiquent quel sera votre classement si vous gagnez, si vous perdez ou si vous faites match nul face à l'adversaire sélectionné.
- Cliquez sur Personnalité pour consulter les détails de chaque adversaire.
- Select a Time Control (Minutes per Game).
- Cliquez sur OK pour commencer la partie.

3.Ajourner une Partie

Sélectionnez Ajourner dans le menu Pause.



4. Reprendre une Partie Ajournée

Lorsque vous cliquez sur Partie Classée, une liste des parties ajournées (inachevées) s'affiche. Sélectionnez la partie que vous souhaitez reprendre.

5. Se Désister

Pour vous désister, cliquer sur le bouton Se Désister du menu Pause.

B. Tournoi

1. Créer et lancer un tournoi

- Dans la Salle de Tournoi, sélectionnez Tournoi.

a) Standard



- Choisissez le type de Tournoi
  - Dans un Tournoi de Championnat, chaque joueur joue contre tous les autres.
  - Dans un Tournoi Suisse, les joueurs se rencontrent en fonction de leurs scores respectifs après chaque round.
- Sélectionnez le nombre de joueurs dans le tournoi. *SCRABBLE® Édition 2005* affiche le nombre maximum de participants autorisés dans chaque type de tournoi.
- Spécifiez un mode de Contrôle

du Temps. Il sera appliqué à chacune des parties du Tournoi.

- Cochez la case Tournoi Classé si vous souhaitez que les résultats du tournoi modifient votre classement.
- Cliquez sur Suivant.
- Choisissez ensuite les joueurs du tournoi.
- Dans la colonne de droite, sélectionnez l'adversaire que vous souhaitez ajouter en tant que participant et cliquez sur <<. L'adversaire sélectionné apparaît dans la liste de gauche des participants au tournoi.
- Renouvelez cette opération pour chaque adversaire que vous voulez ajouter.
- Si vous souhaitez supprimer un participant, cliquez sur >>.
- Si vous voulez connaître le style de jeu ou la biographie d'un adversaire, cliquez le bouton Personnalité.
- Cliquez sur Suivant.
- Dans la fenêtre Nb de Rounds, entrez un nombre. *SCRABBLE® Édition 2005* affiche le nombre de parties dans le tournoi, en fonction du type de tournoi et du nombre de rounds spécifiés.
- Cliquez sur Terminer.
- Dans la fenêtre Sauvegarder, spécifiez un emplacement et un nom pour le tournoi sauvegardé. *SCRABBLE® Édition 2005* sauvegarde le tournoi en tant que fichier CMT avec vos spécifications.

b) Duplicate

Sélectionnez votre adversaire et le nombre de rounds. Notez que ce nombre de rounds doit être un nombre impair.

2. Consulter les résultats du tournoi

- Les résultats du tournoi apparaissent une fois que tous les rounds du tournoi sont terminés. Cliquez sur Parties pour afficher un résumé de chaque round terminé.
- Cliquez sur OK pour revenir aux résultats du tournoi.
- Cliquez de nouveau sur OK lorsque vous avez terminé de consulter les résultats.

3. Suspendre et Ajourner un Tournoi

- Sélectionnez Ajourner dans le menu Pause.

4. Charger un tournoi

- Cliquez sur le bouton Charger dans le menu principal ou dans le menu Pause en mode Tournoi.

- Ouvrez le fichier CMT préalablement sauvegardé.
- Le tournoi reprend là où vous l'aviez laissé.

VI. LA SALLE EN LIGNE



A. LAN

Cliquez sur le bouton LAN. *SCRABBLE® Édition 2005* vous demande de préciser si vous souhaitez accueillir une nouvelle partie LAN ou rejoindre une partie LAN existante.

- Pour accueillir une session, cliquez sur le bouton Créer et entrez les informations concernant votre partie, puis attendez qu'un adversaire se joigne à vous.
- Pour rejoindre une session, sélectionnez la partie que vous souhaitez rejoindre dans la liste des Parties Actives, puis cliquez sur Rejoindre. La liste des Parties Actives affiche toutes les parties actuellement présentes sur le réseau local. *SCRABBLE® Édition 2005* vous connecte à la partie choisie afin que vous puissiez commencer à jouer via votre réseau local.

B. En Ligne

Bienvenue dans le mode En Ligne, l'endroit où vous pouvez joueur à SCRABBLE® avec d'autres possesseurs de *SCRABBLE® Édition 2005* via Internet sur Ubi.com. Vous pouvez également communiquer ou dialoguer avec des joueurs à distance. Des informations concernant les joueurs connectés à Ubi.Com sont affichées.
Remarque : le jeu par Internet nécessite un modem ou une connexion directe à 56.6 Kbps ou plus.

1. Commencer une partie en ligne sur Ubi.com

Cliquez sur le bouton En Ligne de la salle En Ligne.
Maintenant, connectez-vous à Ubi.com avec un compte existant, ou bien créez-en un.

2. Système de Lobby

Lorsque vous vous connectez à Ubi.com, vous avez accès à 4 lobbies pour SCRABBLE Standard et Duplicate, tant en mode Novice qu'en mode Avancé. Vous pouvez rejoindre l'un de ces lobbies et créer une partie, ou en rejoindre une.

3. Parties en ligne Classées/Non Classées

Vous pouvez jouer à des parties classées ou non classées dans le mode En Ligne. Les classements ne sont pas les mêmes pour les parties solo et les parties en ligne (Duplicate ou Standard).

VII. CRÉDITS

EQUIPE DE DEVELOPPEMENT

Producteur
Brahim laaouina

Programmation

Programmeur principal
Salaheddine Essediki

Programmeurs
Abderrahim Boukriss
Hassan Boulmarouf
Lhoucine khabir

Game design
Vincent Monnier
Zoran Milisavljevic

Design sonore
Mohammed rabia

Graphisme
Fatima selhani

Assistants de Production
Najib icharmad
Tarik tiktik

Remerciements spéciaux
Sandrine Houalet

DIRECTEUR GENERAL DU STUDIO
Alexis Godard

PDG
Yves Guillemot

RESPONSABLE DE LA PRODUCTION INTERNATIONALE
Christine Burgess-Quemard

DIRECTEUR DU CONTENU INTERNATIONAL
Serge Hascoet

LOCALISATION

Responsable du Studio de Localisation :
Coralie Martin

Chef de Projet Localisation :
Claudine Cézac

ASSURANCE QUALITE

QA Manager : Roxana Magdo (Botez)

Lead Testeur : Marcel Samoschi

Testeurs:
Liviu Galateanu
Andrei Mungiu
Cosmin Cojocea
Mihail Vieru
Marcel Epure
Robert Neculau
Alexandru Agapie

EQUIPE UBI.COM

Producteur jeu en ligne
Eric Lagel

Responsable programmation
Olivier Chappe

Développeur principal
Roger McFarlane

Développeurs
Philippe Lalande
José Covatta
Philippe McLean
François Rochette

EXPERTS

France
BenMoha Boualem

Royaume-Uni
Sarah Wilks
Paul Allen
Stewart Holden
Jared Robinson
Alastair Ives
Herve Bohbot
Mike Willis
Allan Simmons (ABSP Chairman)

REMERCIEMENTS SPECIAUX
Jean-Michel Guizard
Franck Maniquant

MATTEL, INC.

Manager Sr
Patricia Masai

Producteur Associé
Jonathan Bradbury

REMERCIEMENTS SPECIAUX
Jim Huntley, Phillip Nelkon, and Ben Spayd

Vous aimez jouer au *Scrabble*®...

Mais connaissez-vous le *Scrabble*® en Duplicate ?

Le Duplicate, c'est la formule de jeu pratiquée dans les clubs et les compétitions officielles.

Les règles de base sont les mêmes que pour le *Scrabble*® classique (placement et validité des mots, comptage des points, etc.), mais le principe est différent. Chaque joueur dispose de son propre jeu, avec toutes les lettres face visible, sur le côté de la grille. Il peut y avoir deux, trois, trente, cent, ou mille joueurs (le record est d'environ 1500 joueurs sur un même lieu), et un meneur de jeu annonce à tous les joueurs les lettres du tirage, qui seront les mêmes pour tout le monde.

Les joueurs disposent alors d'un temps de réflexion (en général, trois minutes) pour trouver la solution qui rapporte le maximum de points. À la fin de ce temps de réflexion, les joueurs rendent un bulletin-réponse sur lequel ils ont écrit la solution trouvée.
Le meneur de jeu annonce, une fois les bulletins ramassés, la meilleure solution (celle du logiciel). Les joueurs posent sur leur grille cette solution, à la place indiquée, quel que soit le mot qu'ils ont proposé.
Des arbitres contrôlent les propositions de chaque joueur, après chaque coup, et leur attribuent le score correspondant.

Pour le coup suivant, le juge-arbitre complète le tirage à sept lettres, l'annonce, et les joueurs s'y réfèrent... et ainsi jusqu'à la fin de la partie.
À n'importe quel moment de la partie, tous les joueurs sont donc confrontés au même problème : même tirage et mêmes mots posés sur la grille de jeu.

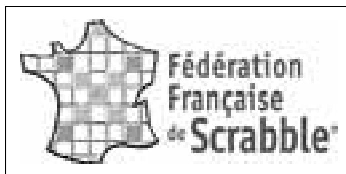
Les principaux avantages de cette formule ?
- tous les joueurs jouent sur un pied d'égalité (même tirage, même configuration de grille). Cela permet de confronter les résultats et de réaliser des classements fiables.
- pas de temps mort. Tous les joueurs jouent tous les coups !
- un pourcentage de réussite (rapport entre le score du joueur et celui de l'ordinateur) permet à chacun d'évaluer sa progression au fil des parties, au fil des semaines...

La très grande majorité des joueurs qui découvrent le Duplicate sont rapidement séduits, principalement pour les raisons évoquées ci-dessus, mais aussi pour la chaleureuse ambiance rencontrée au sein des clubs.

Comme quoi compétition et convivialité peuvent aller de pair !

À vous de venir le vérifier...

Franck MANIQUANT



LA PASSION COMPTE TRIPLE !

Vous aimez le jeu de *Scrabble*®, jouer avec les mots, faire travailler vos neurones.
Vous voulez faire des progrès, rencontrer d'autres joueurs, tester votre talent ?

Alors, n'hésitez pas !
Quel que soit votre âge, que vous soyez débutant ou joueur confirmé...
Venez rejoindre les milliers de passionnés
qui pratiquent le jeu de *Scrabble*® en club et en compétition.



Championnat du Monde à La Rochelle - Juillet 2001 - Le Défi des Jeunes

Fédération Française de *Scrabble*®
50, rue Raynouard - 75016 PARIS
Tél. 01.53.92.53.20 - Fax. 01.53.92.53.29
Site : www.ffsc.fr - E-mail : info@ffsc.fr

Pour recevoir gratuitement une documentation complète
sur la Fédération Française de *Scrabble*®
(liste des clubs, exemplaire du magazine Scrabblerama, règlements, classements...),
contactez-nous aux coordonnées ci-dessus, ou bien retournez-nous le coupon suivant :

Demande de documentation complète sur la Fédération Française de *Scrabble*® :
à adresser à : Fédération Française de *Scrabble*® - 50, rue Raynouard - 75016 Paris

NOM/Prénom : ____________________

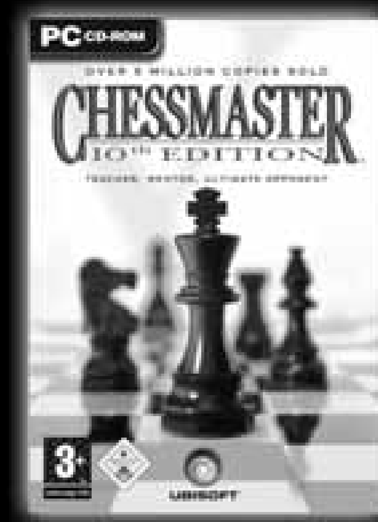
Adresse complète : ____________________

____

____

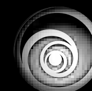
____

LE JEU D'ÉCHECS LE PLUS CÉLÈBRE AU MONDE



visuel non définitif

Disponible dès le 30 septembre 2004



UBISOFT™

www.chessmaster.com

GARANTIE

Ubisoft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l' « Utilisateur ») garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.
Si toutefois, dans les cent quatre-vingts (180) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.
Passé ce délai, Ubisoft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15,24 Euros par produit multimédia.

Ubisoft offre un service de Support Technique dont les coordonnées sont indiquées dans le document du manuel relatif au Support Technique.

Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :
1) Prendre contact avec le Support Technique d'Ubisoft. Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, un numéro d'accord de retour sera attribué à l'Utilisateur.
2) Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur.

Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15,24 Euros par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubisoft.
Important :
- Il est conseillé de procéder à cet envoi par "Colissimo suivi" ou par lettre recommandée avec accusé de réception, au Support Technique.
- Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques.
Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut. L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.
Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.
L'Utilisateur assume tous risques liés à une perte de profits, perte de données, erreurs, perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.
Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

PROPRIETE

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à l'emballage et au manuel de ce produit multimédia, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite, ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.

UBISOFT À VOTRE SERVICE...

Support Technique :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Voici les aides que nous vous proposons pour résoudre votre problème :

- **Site Internet : http://support.ubisoft.fr**
- Notre **guide de dépannage** « Avant toutes choses » vous permettra de vérifier que votre ordinateur est bien configuré pour jouer
- Trouvez la solution aux problèmes spécifiques à votre jeu dans nos **FAQ (Questions / Réponses)**
- **Posez vos questions** à nos techniciens
- Grâce à votre **messagerie Ubisoft**, bénéficiez des solutions les plus récentes
- Téléchargez les dernières mises à jour (patches)

Si vous n'avez **pas de connexion Internet**, vous pouvez contacter nos techniciens au 0.892.700.265 (0,34 Euros / mn) du lundi au vendredi 10h00 – 20h00. Avant d'appeler, pensez bien à être devant votre écran pour que le technicien puisse vous guider plus facilement.

Les personnes n'ayant **pas de connexion internet** et résidant au **Canada** peuvent nous contacter au 1-866-824-6515 du lundi au vendredi 7h – 16h.

Astuces, Soluces, Codes, Informations :

Vous recherchez des astuces – soluces pour progresser dans votre jeu ?
Vous voulez être informé de notre actualité et de nos dates de sortie ?

- **Téléphone : 0.892.70.50.30** (0,34 Euros / mn)

- **L'intégralité de nos astuces et les soluces complètes** de nos jeux sont répertoriées ici
- **Serveur vocal** accessible **24h sur 24** et 7 jours sur 7
- Parlez **en direct** avec nos **spécialistes jeux** : du lundi au vendredi 9h30-13h et 14h00-19h

- **Site Internet : http://support.ubisoft.fr** rubrique « Astuces – Soluces »

- Consultez nos **aides de jeux** sur les nouveautés et les grands classiques
- Contactez nos **spécialistes jeux** par e-mail

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:



Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info